

FICHE MÉDIATION : Code en bois sans écrans

OBJECTIFS

- Comprendre la logique algorithmique
- Comprendre le fonctionnement d'un programme

PUBLIC

- 6 à 13 ans



DURÉE

- 20min à 1h30 par séance



MATÉRIEL

- Tableau Velleda ou Paperboard + feutre effaçable



CONTEXTE

- Accueil scolaire ou périscolaire



BUDGET

- aucun



PRATIQUE

- 1 animateur
- 6 équipes de 1, 2 (idéal) ou 3 enfants



EN BREF

un outil pédagogique conçu pour initier les enfants à la logique algorithmique et à la programmation sans écran. Il se compose de pièces en bois représentant des instructions simples (avancer, tourner, répéter, etc.), permettant de créer des séquences et de comprendre les bases du codage de manière ludique et tangible.

AU PRÉALABLE

Étudier le livret de l'enseignant fourni afin de préparer vos séances. Vous pouvez également suivre le parcours de formation disponible sur Youtube :

- ▶ <https://www.youtube.com/@codeenbois>
- ▶ Onglet «Playlist»
- ▶ Playlist «Tutoriel défis du livre enseignants»



Formation Youtube

Séquence 2 : briques orange "boucles"

6 missions (6 à 13 ans)

- Cycle 1 : 1h30 ou 3x30min
- Cycle 2 : 1h ou 2x30min
- Cycle 3 et 4 : 45min

Séquence 3 : briques rose "vérités"

7 missions (11 à 13 ans)

- Cycle 2 : 1h10 ou 40+30min (pas public cible)
- Cycle 3 : 1h ou 2x30min
- Cycle 4 : 50min ou 2x25min

Séquence 4 : briques jaune "structures conditionnelles"

5 missions (11 à 13 ans)

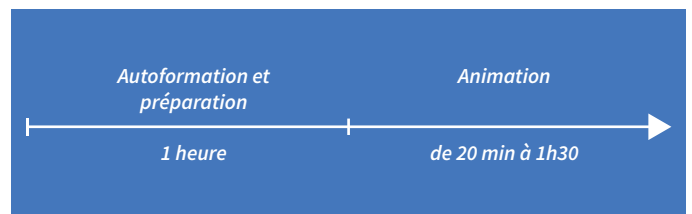
- Cycle 3 : 1h30 ou 2x45min
- Cycle 4 : 1h10 ou 2x35

Voici comme vous pouvez découper vos séances d'animation en fonction de l'âge du public - 25 défis sont repartis en 4 séquences thématiques.

Séquence 1 : briques bleu "actions"

7 missions - 5 à 13 ans

- Cycle 1 : 1h ou 3x20min
- Cycle 2 : 40/45min ou 2x20min
- Cycle 3 et 4 : 30min



Pour aller plus loin

- Utiliser notre robot Cubetto pour matérialiser le mouvement du robot à partir de 3 ans.
- Utiliser nos robot BlueBot pour matérialiser le mouvement et voir l'intérieur des robots à partir de 4 ans.
- Utiliser nos robots Thymio pour matérialiser le mouvement du robot et approfondir la compréhension des capteurs et des comportements à partir de 6 ans.

DÉROULÉ

Une séance se déroule en 5 phases :

Pour chaque phase, le livret de l'enseignement détaille la séance et la pédagogie liée

Phase 1 - Introduction

- Découvrir le matériel et l'objectif de la séance

Phase 2 - Briefing

- Illustrer la consigne avec les personnages aimantés et fournir des indices ou des conseils si besoin.

Phase 3 - Programmation

- Réfléchir à la stratégie puis créer le programme avec les briques.

Phase 4 - Débuggage

- Un groupe teste son programme en l'exécutant au tableau.

Phase 5 - Bilan

- Évaluer et comparer les programmes, prendre du recul et conclure